

EA SPORTS

MADDEN NFL

1989 25 2014

NFLPA

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. **www.xbox.com/support.**

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entrainant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

3 LES NOUVEAUTÉS DANS MADDEN NFL 25

4 TOUTES LES COMMANDES

8 KINECT

11 MENU PRINCIPAL

11 ÉCRAN DE JEU

12 MENU PAUSE

13 CONNECTED FRANCHISE (FRANCHISE CONNECTÉE)

21 AUTRES MODES DE JEU ET FONCTIONNALITÉS

26 MADDEN ULTIMATE TEAM

31 GARANTIE

32 BESOIN D'AIDE ?

LES NOUVEAUTÉS DANS MADDEN NFL 25

CONNECTED FRANCHISE (FRANCHISE CONNECTÉE)

Dans le nouveau mode Connected Franchise, en plus de devenir un entraîneur ou un joueur, vous pouvez choisir d'incarner le propriétaire d'une franchise afin de contrôler toutes les facettes de votre équipe. Vous êtes chargé de répondre aux questions des médias, de contenter vos fans et de gagner des matchs.

Precision Modified Moves (Mouvements de précision modifiés)

Precision Modified Moves modifie totalement la façon dont court le porteur du ballon dans *Madden NFL 25*. La façon dont le joueur plante son pied au sol et sa dynamique vers l'avant ont un effet sur sa façon de se déplacer, ce qui donne un contrôle énorme sur le jeu de course.

ONLINE SEASONS (SAISONS EN LIGNE)

Online Seasons est une nouveauté de Madden Ultimate Team. C'est un mode en face à face qui vous permet de disputer une saison de 10 matchs. Si vous gagnez assez souvent, vous décrochez une place en playoffs. Et, quand vous atterrissez en playoffs, vous devez enchaîner quatre victoires d'affilée pour remporter le Vince Lombardi Trophy.

MADDEN SHARE (PARTAGE MADDEN)

Partagez des effectifs personnalisés, des sliders de gameplay et des playbooks personnalisés grâce à la fonctionnalité inédite Madden Share. Envoyez vos fichiers pour que d'autres joueurs en profitent, ou téléchargez et évaluez des fichiers d'autres utilisateurs.

SKILLS TRAINER

Skills Trainer peut vous faire passer de débutant à pro de *Madden NFL 25*. Participez à des sessions d'entraînement basées sur des objectifs et visionnez des didacticiels vidéo pour vous améliorer.

POSITION SPECIFIC HOT ROUTES (HOT ROUTES SPÉCIFIQUES AUX POSTES)

Augmentez le contrôle que vous avez sur vos choix tactiques en utilisant des « hot routes » qui sont spécifiques à votre poste. Selon votre poste, vous pouvez avoir accès à de nouvelles « hot routes » quand vous faites des choix tactiques.

AUDIBLES PAR GROUPES

Madden NFL 25 passe au niveau supérieur dans l'authenticité en repensant totalement le système des audibles. Plutôt que d'avoir cinq audibles préétablis, vous pouvez désormais choisir des audibles pour chaque formation. En outre, vous ne pouvez plus choisir des audibles qu'à partir du même groupe de joueurs et vous avez la capacité de présélectionner ces audibles en créant un playbook personnalisé. Vous n'êtes ainsi plus obligé de passer tous les audibles en revue à chaque fois !

TOUTES LES COMMANDES

SYSTÈMES

GAMEFLOW

GameFlow permet aux joueurs de choisir des tactiques comme un vrai coach de la NFL. En faisant correspondre des tactiques aux plans de jeu situationnels, celles-ci peuvent être sélectionnées automatiquement pour chaque down. Dans l'écran Game Settings (Paramètres de jeu), vous pouvez choisir un style de choix tactiques : GameFlow ou Conventional (Conventionnel).

Vous pouvez même changer votre GameFlow pour insister sur les tactiques de course ou de passe, ou bien garder un équilibre entre les deux. En défense, vous pouvez être prudent, agressif ou équilibré.

CONVENTIONAL (CONVENTIONNEL)

Vous pouvez également choisir de choisir les tactiques de la façon Madden NFL traditionnelle ou passer d'un style de choix tactique à l'autre.

EN ATTAQUE

AVANT LA PHASE DE JEU (ATTAQUE)	
Déplacer un joueur	L
Effectuer le snap	A
Changer de joueur	B
Changer de tactique	X + RT
Demander un audible	X
Feinter le snap	RB
Afficher le graphique de tactique	RT
Menu d'avant-phase de jeu	R
Changer la direction d'une tactique de course	R/R
Calmer la foule	R
Hot Route	
Changement de ligne offensive	

LE PASSEUR	
Lancer le ballon	X/A/B/Y/RB (appuyer vite pour une passe lobée, maintenir pour une passe puissante)
Total Control Passing	L dans n'importe quelle direction + X/A/B/Y/RB
Feinter	LB
Feinter vers un receveur spécifique	LB + X/A/B/Y/RB
Abandon de play action	RT
Se débarrasser du ballon	R
Course du quarterback (derrière la ligne de scrimmage)	RT + R
Évitement du QB (dans la poche)	R

LE RECEVEUR	
Contrôler le receveur	B
Attraper le ballon	Y (maintenir)
Plonger	X (maintenir)
Changements de direction serrés (en Connected Careers et Online Team Play seulement)	R
Fair catch (réception d'un coup de pied uniquement)	Y

LE PORTEUR DU BALLON	
Raffuter	A
Pivoter	B
Fanfaronner	A (maintenir lorsque vous courez, après la ligne des 10 yards adverse, lors d'une échappée vers un touchdown)
Sauter/sauter par-dessus	Y
Plonger/glisser avec le QB	X (appuyer vite pour glisser, maintenir pour plonger)
Protéger le ballon	RB
Passe latérale	LB
Éviter	R← / R→
Passer en force	R↑
Feinte de passe latérale	R↓
Sprinter (lorsque le sprint automatique est désactivé)	RT

COMMANDES MODIFIÉES PAR PRÉCISION	
Raffuter (précision)	LT + A
Pivoter (précision)	LT + B
Sauter par-dessus (précision)	LT + Y
Plonger (précision)	LT + X
Éviter (précision)	LT + R← / R→
Passer en force (précision)	LT + R↑
Éviter (précision)	LT + R↓

DÉFENSE

CONTRE LE PORTEUR DU BALLON	
Aide	A
Changer de joueur	B
Plonger	X
Interception	LB/RB
Déplacement latéral	LT
Gros choc	R

CONTRE LE RECEVEUR	
Aide	A (maintenir avant le snap et pendant toute la phase de jeu)
Changer de joueur	B
Mains en l'air/coup avec les bras	Y

AGRESSER LE PASSEUR	
Écarter	R/R
Se ruer	R

AVANT LA PHASE DE JEU (DÉFENSE)	
Choisir un joueur à contrôler	B/A (appuyer vite pour changer de joueur un à un ou bien orienter L et appuyer/maintenir pour parcourir les défenseurs)
Ajustements défensifs	LT
Afficher le graphique de tactique	RT
Afficher/masquer le menu d'avant-phase	R
Haranguer la foule	R
Ajustements de ligne	
Ajustements des linebackers	
Hot Route	
Audibles de couverture	

COMMANDES DIVERSES

GRAPHIQUE DE TACTIQUE SECRÈTE

Pour tromper votre adversaire sur vos choix tactiques lors des matchs multijoueurs, maintenez la touche correspondant à la tactique que vous souhaitez utiliser. Ceci sélectionnera secrètement la tactique voulue. Continuez à maintenir la touche tout en parcourant les autres tactiques pour tromper votre adversaire, puis quittez l'écran de choix tactique en relâchant la touche.

ICÔNE DE RECEVEUR DÉCOLORÉE

Pendant les premiers instants du tracé, l'icône de votre receveur peut être décolorée avant de se doter d'une couleur plus vive. Ceci est destiné à indiquer sa lucidité. Ainsi, votre receveur ne cherchera pas à attraper le ballon dans les 5 premiers yards d'une longue course de type « streak ». Une icône totalement illuminée indique que votre receveur est prêt à recevoir une passe, mais veillez à ce qu'il soit démarqué avant de lui envoyer le ballon.

MAÎTRISE DES AJUSTEMENTS D'AVANT-PHASE DE JEU

Si vous cherchez à maîtriser entièrement les ajustements d'avant-phase de jeu, rendez-vous dans l'option Skills Trainer qui vous permet de participer à des exercices conçus pour qu'effectuer des ajustements avant les phases de jeu deviennent une deuxième nature pour les joueurs aguerris.

KINECT

Utilisez Kinect pour donner de façon orale des commandes à votre équipe sur la ligne de scrimmage. Vous pouvez dire « Audible » (odibeule) pour demander des audibles, prononcer le nom d'un receveur pour le sélectionner, dire « Line » (laïne) pour voir les options de protection de ligne... Cette liste complète des commandes Kinect de *Madden NFL 25* vous servira de référence.

EN ATTAQUE

GÉNÉRAL		
Hike (snap)	Quiet Down (calme)	Flip Play (inverser la tactique)
Hurry Up (se dépêcher)	Show Play (afficher la tactique)	Timeout (temps-mort)
Challenge (contester)	Spike (se débarrasser du ballon)	Fake Spike (feinter de se débarrasser du ballon)
Cancel (annuler)		

AUDIBLES		
Flip Play (inverser la tactique)	Quick Pass (passe rapide)	Run (course)
PA Pass (passe PA)	Deep Pass (passe en profondeur)	Custom (tactique personnalisée)
Timeout (temps-mort)		

RECEVEURS		
Smart Route (tracé spécial)	Streak	Out Left (out à gauche)
Out Right (out à droite)	Curl	Fade
Drag	Slant Left (slant à gauche)	Slant Right (slant à droite)
Slant	Zig Route (tracé zig)	Out
In	Block Right (bloquer à droite)	Block Left (bloquer à gauche)
Motion Left (mouvement à gauche)	Motion Right (mouvement à droite)	Hike (snap)
Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)	

PROTECTIONS		
Aggressive (agressif)	Pinch	Block Left (bloquer à gauche)
Block Right (bloquer à droite)	Reset (réinitialiser)	Hike (snap)
Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)	

DÉFENSE

GÉNÉRAL		
Flip Play (inverser la tactique)	Timeout (temps-mort)	Let's Go (c'est parti)
Show Play (afficher la tactique)	Challenge (contester)	Cancel (annuler)

AUDIBLE		
Audible	Man (individuelle)	Blitz
Cover 2 (couverture 2)	Cover 3 (couverture 3)	Custom (personnalisé)
Custom Play Name (nom de tactique perso.)	Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)

CHANGEMENTS DE LIGNE DÉFENSIVE		
D-Line (ligne défensive)	D-Line Spread (écartement de ligne défensive)	D-Line Pinch (resserrement de ligne défensive)
D-Line Shift Left (changement de ligne défensive à gauche)	D-Line Shift Right (changement de ligne défensive à droite)	D-Line Edge Rush (rush des flancs de ligne défensive)
D-Line Crash Middle (crash du milieu de la ligne défensive)	D-Line Crash Left (crash de la gauche de la ligne défensive)	D-Line Crash Right (crash de la droite de la ligne défensive)
Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)	

CHANGEMENTS DE LINEBACKERS		
Linebackers	LB Pinch (resserrement LB)	LB Shift Spread (élargissement LB)
LB Shift Right (changement LB à droite)	LB Shift Left (changement LB à gauche)	Zones
Blitz	Blitz Right (blitz à droite)	Blitz Left (blitz à gauche)
Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)	

AUDIBLES DE COUVERTURE		
Coverage (couverture)	Zones to Left (zones vers la gauche)	Zones to Right (zones vers la droite)
Zones to Sideline (zones vers la ligne de touche)	Zones to Middle (zones vers le milieu)	Fake Blitz (feinte de blitz)
Base	Press	Back Off (reculer)
Individual (individuelle)	Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)

COUVERTURE INDIVIDUELLE		
Shade Left (shade à gauche)	Shade Right (shade à droite)	Back Off (reculer)
Spotlight	Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)

TOUCHES		
Run (course)	Run Left (course à gauche)	Run Right (course à droite)
Pass (passe)	Shift Left (changement à gauche)	Shift Right (changement à droite)
Pinch (resserrer)	Spread (élargir)	

HOT ROUTES		
Hot Routes	Hook Zone (zone crochet)	Deep Zone (zone profonde)
Blitz	Man (individuelle)	QB Contain
Flat Zone	Curl to Flats	QB Spy
Timeout (temps-mort)	Cancel (annuler)	

CHOIX DES JOUEURS		
Free Safety	Strong Safety	Cornerback
Middle Linebacker	Left Linebacker	Right Linebacker
Tackle	Left End	Right End

MENU PRINCIPAL

PANNEAU HOME (ACCUEIL)

Choisissez de débuter instantanément un match, de visionner les dernières vidéos On Demand (À la demande), de continuer des défis ou d'accéder à votre Fantasy Football.

PANNEAU PLAY (JOUER)

Accédez aux modes Connected Franchise, Online Head-to-Head, Madden Ultimate Team, Skills Trainer, Play Now (Jouer maintenant)... Vous pouvez également accéder aux fonctionnalités Communities (Communautés), Share (Partager) et Customize (Personnaliser).

ÉCRAN DE JEU



MENU PAUSE

RESUME (REPRENDRE)

Reprenez le jeu là où vous l'avez laissé.

INSTANT REPLAY (RALENTI)

Analysez la dernière action sous différents angles.

OPTIONS DE JEU

Settings (Paramètres)	Modifiez de nombreux paramètres de jeu, notamment la difficulté, les curseurs de gameplay et le volume.
Custom Audibles (Audibles personnalisés)	Assignez des audibles spécifiques pour chaque formation dans votre playbook.
Call Timeout (Demander un temps mort)	Arrêtez l'horloge pour vous laisser le temps de récupérer.
Depth Chart (Effectif)	Gérez votre effectif comme bon vous semble et choisissez vos titulaires.
Medical Center (Centre médical)	Affichez toutes les blessures qui se sont produites lors du match.
Manual (Manuel)	Lisez le manuel pour trouver des réponses aux questions que vous vous posez à propos de *Madden NFL 25*.

COMMANDES

Basic Controls (Commandes de base)	Retrouvez instantanément la rubrique du manuel traitant des commandes de base.
Complete Controls (Toutes les commandes)	Retrouvez instantanément la rubrique du manuel regroupant toutes les commandes.
Controller Select (Choix de manette)	Vous pouvez faire venir un nouveau joueur et changer l'équipe que vous contrôlez.

RECAP (RÉCAPITULATIF)

Statistics (Statistiques)	Consultez toutes les statistiques du match.

QUIT GAME (QUITTER LA PARTIE)

Vous pouvez choisir de quitter le match. Toute progression sera perdue.

CONNECTED FRANCHISE (FRANCHISE CONNECTÉE)

QU'EST-CE QUE LE MODE CONNECTED FRANCHISE ?

Connected Franchise est un mode basé sur les fondations posées par Connected Careers l'année dernière. Désormais, vous pouvez non seulement choisir d'être un joueur ou un entraîneur, mais également devenir propriétaire. Créez votre propre légende ou revivez l'histoire en bâtissant la franchise ultime.

QUOI DE NEUF DANS CONNECTED FRANCHISE ?

En plus du mode Owner (Propriétaire), *Madden NFL 25* propose désormais les fonctionnalités suivantes : drafts fantasy hors ligne, importation de classe de draft, changements de poste hors saison, capacité de contrôler 32 personnages différents en mode Connected Franchise hors ligne et récapitulatif de toutes les transactions effectuées dans la ligue.

OFFLINE FANTASY DRAFT (DRAFT FANTASY HORS LIGNE)

L'année dernière, la capacité d'organiser une draft fantasy a été mise en place mais elle n'était disponible qu'en ligne. Cette année, vous pouvez accéder à cette fonctionnalité hors ligne. Les drafts fantasy placent tous les joueurs NFL dans un pot commun grâce auquel chaque équipe se constitue un effectif.

IMPORT DRAFT CLASS (IMPORTATION DE CLASSE DE DRAFT)

Vous avez la possibilité de rapatrier quelques-uns de vos joueurs de *NCAA Football 14* préférés pour voir comment leur jeu s'adapte à la NFL. Passée la dernière semaine de la pré-saison en mode Connected Franchise, il vous sera demandé d'importer une classe de draft.

OFFSEASON POSITION CHANGE (CHANGEMENT DE POSTE HORS SAISON)

Quand vous gérez un effectif, il se peut qu'une opportunité se présente d'assigner un nouveau poste à un joueur. C'est désormais possible dans *Madden NFL 25*. Si vous souhaitez faire changer de poste à un joueur lors de l'intersaison, rendez-vous dans Edit Player (Modifier joueur).

32-PLAYER CONTROL (OFFLINE) (CONTRÔLE DE 32 JOUEURS (HORS LIGNE))

En mode Connected Franchise hors ligne, vous pouvez contrôler un membre de chacune des 32 franchises. Par exemple, vous pouvez incarner le propriétaire des Jacksonville Jaguars, l'entraîneur des San Diego Chargers et le quarterback titulaires des St. Louis Rams. Pour passer de l'un à l'autre, rien de plus simple. Il vous suffit d'appuyer sur R et de mettre en surbrillance qui vous souhaitez contrôler.

TRANSACTION LOG (RÉCAPITULATIF DES TRANSACTIONS)

Plus besoin de jouer aux devinettes pour savoir ce qui se passe dans la ligue. Ce compte-rendu récapitule chaque recrutement d'agent libre, chaque transfert, chaque blessure et chaque prolongation de contrat.

MODE OWNER (PROPRIÉTAIRE)

Jouer le rôle de propriétaire en mode Connected Franchise offre un contrôle maximal. En effet, non seulement vous maîtrisez complètement le processus de création d'effectif (recrutement d'agents libres, transferts, draft NFL...), mais vous devez aussi prendre des décisions qui ont un effet sur le résultat financier (prix des billets, des stands et du merchandising).

OWNER BACKSTORIES (ANTÉCÉDENTS DE PROPRIÉTAIRE)

Si vous choisissez de débuter comme un propriétaire créé, choisissez votre histoire. Cela donne une identité à votre personnage et a également un impact dans le jeu. Les trois antécédents disponibles pour un propriétaire sont :

Former Player (Ancien joueur)	Cela donne un avantage à votre club en termes de popularité mais vous débutez sans argent.
Lifelong Fan (Fan depuis le berceau)	Cela donne un avantage à votre club en terme de contentement des fans mais vous débutez sans argent.
Financial Mogul (Nabab de la finance)	Cela donne un avantage financier à votre club mais vous débutez sans score héritage et avec un contentement des joueurs médiocre.

REVENUE (BÉNÉFICES)

Qui ne voudrait pas être le propriétaire qui gagne le plus d'argent dans la ligue ?

Pour atteindre les sommets du classement des bénéfices, assurez-vous que votre équipe est performante et prenez les bonnes décisions commerciales.

ADVISORS (CONSEILLERS)

Un propriétaire peut vite se retrouver débordé mais, heureusement, il est aidé. Un conseiller pour chaque aspect du mode Owner est là pour vous assister et vous tenir au courant de tout ce qui se passe.

PRICE SETTING (FIXATION DES PRIX)

Un propriétaire a le pouvoir de fixer les prix des billets, des stands et du merchandising. Vous vous apercevez que vous n'arrivez pas à faire le plein pour les matchs à domicile ? Il va peut-être falloir baisser le prix des billets pour faire revenir les supporters au stade. Votre arène est pleine comme un œuf ? Il faut peut-être penser à relever le prix des stands. Les options sont infinies mais vous pouvez être certain que les fans vous feront savoir ce qu'ils en pensent. Faites vos modifications en vous rendant dans l'onglet Owner et en navigant vers Finances advisor (Conseiller financier).

FAN HAPPINESS (CONTENTEMENT DES FANS)

Rester au contact de vos fans est crucial pour votre succès en tant que propriétaire. Ils se feront entendre quand les choses iront mal et seront d'autant plus bruyants quand la situation ne leur conviendra pas. Vous pouvez jauger rapidement vos fans en consultant l'onglet Owner et en rencontrant le conseiller de Fan Happiness.

MARKETING

Connaître la popularité de votre équipe et de vos joueurs est un outil vital pour augmenter vos bénéfices. Consultez le conseiller Marketing pour savoir où se situe votre équipe par rapport au reste de la ligue et quels maillots se vendent le mieux.

MEDIA STATEMENTS (DÉCLARATIONS MÉDIATIQUES)

Au fil de la saison, vous allez répondre à des questions posées par les médias. Vos réponses vont donner le ton pour tous vos fans. Si vous garantissez une place au Super Bowl et que vous manquez les playoffs, vos fans vont demander votre tête ! Vous serez averti dans l'onglet Actions quand vous devrez vous adresser aux médias.

STADIUM UPGRADES (AMÉLIORATIONS DE STADE)

Conserver un stade actuel, doté des technologies les plus récentes, est un bon moyen de convaincre vos fans de dépenser leur argent pour y venir. Vous pouvez choisir de rénover ou d'améliorer différentes parties de l'enceinte. Si l'état de l'arène est vraiment déplorable, vous pouvez même décider de reconstruire entièrement le stade.

RELOCATE (DÉMÉNAGEMENT)

Au cas où la situation ne s'arrange pas et que vous pensez avoir de meilleures opportunités ailleurs, vous pouvez choisir de faire déménager votre franchise. Vous avez le choix entre plusieurs villes et certaines d'entre elles seront peut-être prêtes à tout pour vous faire venir.

CHOOSE CITY (CHOIX DE LA VILLE)

Pour déménager une franchise, il faut suivre un processus en quatre étapes. La première décision d'importance, c'est de savoir où aller. Les 17 villes possibles sont :

- Londres (Angleterre)
- Los Angeles (Californie)
- Mexico (Mexique)
- Toronto (Canada)
- San Antonio (Texas)
- Orlando (Floride)
- Salt Lake City (Utah)
- Brooklyn (New York)
- Memphis (Tennessee)
- Chicago (Illinois)
- Sacramento (Californie)
- Columbus (Ohio)
- Portland (Oregon)
- Austin (Texas)
- Dublin (Irlande)
- Houston (Texas)
- Oklahoma City, (Oklahoma)

CHOOSE NAME (CHOIX DU NOM)

La semaine suivante, vous devez décider du nom et du logo de l'équipe. Vous avez la possibilité de garder le nom actuel ou de choisir parmi une liste de trois nouveaux noms correspondant à la ville où vous vous déplacez. N'oubliez pas de prendre en compte l'intérêt des fans (Fan Interest) pour chaque nom.

CHOOSE UNIFORM (CHOIX DU MAILLOT)

Ensuite, il faut choisir entre un maillot de type classique (Classic), moderne (Modern) ou traditionnel (Traditional). De nouveau, il est crucial de prendre en compte quel est le choix le plus populaire car cela aura une influence sur l'attente des fans.

CHOOSE STADIUM (CHOIX DU STADE)

Enfin, il est temps de choisir un stade. Il y en a 16 avec des styles et des coûts de construction variables. Si le Basic Canopy Stadium sera amorti le plus rapidement, vous courez le risque d'attirer moins de fans en ne choisissant pas les options les plus luxueuses.

BÂTIR UN EFFECTIF

REPÉRER DES JOUEURS

Chaque semaine de la saison régulière, vous avez la possibilité d'observer la classe de draft à venir et de commencer à viser les joueurs qui pourraient convenir à votre équipe. Vous gagnez de façon hebdomadaire des Scouting Points (Points de recrutement) qui peuvent servir à débloquer les notes, les caractéristiques et même le type de chaque joueur de la draft.

Ces points sont limités, alors c'est important d'avoir un bon plan et de savoir sur quel poste vous êtes le plus faible ou quel joueur est en dernière année de contrat. Avoir une bonne idée de l'état présent et futur de votre équipe vous mènera dans la bonne direction en matière de recrutement.

Autre bonne raison pour repérer des joueurs durant la saison, c'est que si vous ne le faites pas, vous ne connaîtrez personne le jour de la draft. Et si vous choisissez au hasard, cette décision aura des conséquences plus néfastes que jamais dans *Madden NFL 25*. Par exemple, si votre équipe utilise un schéma défensif en 3-4 et que vous draftez un defensive end de 4-3, votre équipe perdra en niveau défensif.

HISTOIRES ÉVOLUTIVES

Chaque année, plusieurs joueurs connaissent un chemin tortueux jusqu'à la draft. Si vous ne suivez pas l'évolution de ces histoires, vous courez le risque de parier sur le running back immanquable pour vous apercevoir plus tard qu'il a changé de poste ou qu'il a décidé de ne pas se présenter à la draft.

NOTES

Six notes font partie intégrante du mode Connected Franchise et jouent un grand rôle dans la façon dont vous façonnez votre équipe. Ces notes donnent à chaque équipe une identité authentique relative à ce qu'elles sont et comment elles bâtissent leur formation. Il est important de comprendre à quoi servent ces notes et comment elles sont calculées. Elles n'ont pas d'effet sur votre joueur sur le terrain mais servent à façonner la personnalité de chaque organisation de la NFL.

Personality Rating (Note de personnalité) Aide à déterminer la valeur marketing du joueur. Plus la note est élevée, plus celui-ci a de chances d'entrer un jour dans le Top 10 des maillots NFL les plus vendus, rapportant ainsi plus d'argent au propriétaire.

Physical Rating (Note de physique) Note calculée à partir de l'évaluation physique du joueur, de son type et de son poste. Par exemple, pour un WR, la note dépend plus de sa vitesse, de son agilité ainsi que de sa capacité à sauter et à attraper les ballons, alors que celle d'un lineman offensif est plus basée sur la course, la passe et les blocks en puissance.

Intangible Rating (Note des immesurables) Calculée d'après les évaluations des qualités immesurables d'un joueur. Le type et le poste de ce dernier sont également pris en compte. Par exemple, pour un quarterback, la note dépend plus de sa précision sur distances courte, moyenne et lointaine tandis que pour un defensive end, elle est davantage basée sur sa capacité à se débarrasser des blocks, sa puissance et ses mouvements en finesse.

Size Rating (Note de taille) Calculée à partir de la taille et du poids d'un joueur tout en prenant en compte son poste et son type. Par exemple, un Power RB (Running back puissant) qui mesure 1,83 mètres (6'0") et pèse 110 kilos (247 lbs) a une note de taille de 99. Mais si son poste est Speed HB (Halfback rapide), sa note de taille sera beaucoup moins élevée.

Production Rating (Note de production) Calculée d'après les stats en saison et en carrière du joueur, ainsi que d'après son poste et son âge. Logiquement, un rookie débute sa carrière avec une note de production de zéro qui augmentera à mesure qu'il commencera à être performant sur le terrain.

Durability Rating (Note de durabilité) Calculée d'après l'évaluation de durabilité du joueur. Ses notes de blessure, d'endurance et de résistance sont toutes prises en compte également. L'âge et le poste d'un joueur sont également pris en considération.

TYPES DE JOUEURS ET TACTIQUES

Il est important de comprendre quelle tactique privilégie votre équipe et quel type de joueurs elle chercher à chaque poste.

Comme chaque équipe NFL évalue de façon différente les joueurs, il est essentiel de savoir ce qui pique l'intérêt de chacune et comment augmenter votre valeur. Par exemple, si vous êtes un receiving back et que vous souhaitez être titulaire chez les Arizona Cardinals, il se peut que vous vous morfondiez longtemps sur le banc. Les Cardinals, qui ont une tactique de type Power Run (Course en puissance) en attaque, recherchent un Power HB (Halfback puissant). Votre note globale sera plus basse dans ce système qu'à Philadelphie, une équipe à la recherche d'un Receiving HB (Halfback receveur).

HORS-SAISON

PROLONGATION DE JOUEURS

Lors de la saison régulière, des agents libres en devenir veulent fréquemment entamer des négociations pour un nouveau contrat. Si vous décidez de ne pas engager de discussion en cours de saison, vous avez une dernière opportunité de prolonger ces joueurs à ce moment de l'intersaison. Mais, avant de décider de prolonger un joueur, veillez à bien évaluer de combien d'argent dispose votre franchise. Vous pourrez ainsi choisir s'il vaut mieux prolonger un joueur, utiliser le franchise tag (marqueur de free agent pour le prolonger) ou de faire venir du sang frais via le marché des free agents ou la draft.

Si vous choisissez d'entamer des négociations avec un joueur à cette période de l'année, veillez à lui faire une offre qui convienne aux deux parties (lui et vous). Si le joueur refuse de signer un accord, il ira tester le marché des agents libres. Alors, faites qu'il accepte votre première proposition !

ENCHÈRES POUR LES AGENTS LIBRES

Après avoir tenté de prolonger vos propres agents libres, vous pouvez faire votre marché parmi tous les free agents de la ligue. Cette période permet aux équipes de garnir leur effectif très rapidement, pourvu qu'elles aient une marge de manœuvre salariale suffisante et que les bons free agents soient disponibles.

Chaque joueur est doté d'une valeur sur le marché qui vous indique ce que vous devrez sans doute débourser pour vous attacher ses services. Les logos d'autres équipes de la NFL indiquent quelles équipes s'intéressent aussi au joueur en question.

OFFRES DE CONTRAT

Une fois effectuée votre offre de contrat aux free agents choisis, vous devez avancer d'une semaine pour avoir des nouvelles des joueurs. Retournez alors dans l'écran Free Agency et faites un tri selon My Negotiations (Mes négociations) pour afficher rapidement tous les joueurs que vous tentez de recruter.

Vous voyez alors s'ils ont décidé de signer avec votre équipe, s'ils ont accepté l'offre d'une autre franchise ou s'ils n'ont pas encore pris leur décision. Si tel est le cas, vous avez la possibilité d'accroître votre offre, de la retirer ou de ne pas la modifier. Le marché des free agents dure quatre semaines, alors assurez-vous de ne rien rater.

DRAFT

Une fois terminée la période de recrutement des free agents, il est temps de procéder à la draft NFL.

Dans l'accueil dédié à cet évènement, vous voyez l'ordre de la draft ainsi qu'une liste d'actions possibles. Lorsque c'est le tour d'une autre équipe de faire son choix, vous pouvez lui proposer un transfert et ainsi changer de place dans la draft. Vous pouvez aussi consulter le tableau général de la draft ou faire avancer celle-ci. Assister à toute cette soirée n'a jamais été aussi fascinant que dans *Madden NFL 25*.

Les messages de réaction de personnalités sportives s'enchaînent et, comme précédemment mentionné, certains joueurs ont des histoires évolutives et leur chemin pour arriver à la draft sera narré par Trey Wingo et Adam Schefter une fois le joueur sélectionné. Toutefois, si vous souhaitez accélérer le processus, vous pouvez passer à votre choix suivant en éludant tous les choix effectués par l'IA.

FAIRE SIGNER DES ROOKIES

Madden NFL 25 ne propose plus la possibilité de négocier avec les rookies que vous avez draftés. Cette tâche est remplie à votre place, de façon automatique, afin de reproduire la nouvelle façon dont les contrats de rookies sont construits en NFL.

JOUER EN TANT QUE COACH

COACH PROGRESSION (PROGRESSION DU COACH)

Dans *Madden NFL 25*, chaque coach est doté d'un niveau (Coach Level) qui va de 1 à 30. Si vous créez un coach, vous commencez au niveau 1, ce qui vous donne des objectifs d'équipe plus simples. En revanche, vous devrez payer les packs à plein tarif. À mesure que vous goûtez au succès, vous progressez en niveau. Un coach de niveau 30 a des objectifs d'équipe extrêmement élevés mais peut acheter des packs à prix réduit.

DÉPENSE DE XP

Dépenser des XP en tant que coach et en tant que joueur est très différent. En tant que coach, vous avez le choix entre les dépenser pour des packs qui diminuent les chances qu'un joueur prenne sa retraite (vous facilitant le fait de le faire prolonger), booster le montant de XP qu'un poste en particulier gagne et augmenter le nombre de Scouting Points (Points de recrutement) que vous gagnez chaque semaine.

PROGRESSION DES JOUEURS

En tant que coach, vous pouvez non seulement accroître les XP et Scouting Points que vous pouvez utiliser, mais vos joueurs peuvent également gagner des XP selon leurs performances et leurs objectifs personnels. Vous pouvez décider d'appliquer vous-même ces XP ou de laisser l'IA le faire à votre place.

L'avantage de le faire vous-même est que vous pouvez façonner vos joueurs de façon à ce qu'ils conviennent mieux à votre système. Si vous voulez avoir l'équipe la plus intelligente de la ligue, utilisez tous vos XP en Awareness (Lucidité) et en Play Recognition (Identification de tactique). Si vous souhaitez simplement compenser les points faibles de vos joueurs pour qu'ils soient plus complets, c'est aussi une tactique valable. À vous de choisir.

Bien sûr, appliquer vous-même des XP à chaque joueur de votre effectif prend beaucoup de temps. Alors, une fois que vous avez dépensé des XP sur vos joueurs-clés, vous pouvez laisser l'IA s'en charger pour les autres. Ceci vous fera non seulement gagner du temps mais vous serez également sûr que chacun se sert des XP gagnés.

JOUER EN TANT QUE JOUEUR

CRÉER UN JOUEUR

Vous avez le choix entre incarner un joueur en activité, une légende de la NFL ou un nouveau personnage que vous avez créé. Nouveauté dans *Madden NFL 25* : la possibilité de voir où vous vous placez dans l'effectif de chaque équipe en même temps que vous choisissez quelle franchise intégrer.

HISTOIRE

Trois options s'offrent à vous pour l'histoire du joueur : Early Draft Pick (Dans les premiers choix de draft), Late Round Pick (Dans les derniers choix de draft) et Undrafted (Non drafté). Choisir la première option vous conférera les notes maximales pour un rookie mais l'attente sera aussi plus forte que si vous n'aviez pas été drafté.

GOALS (OBJECTIFS)

Il existe trois types d'objectifs pour un joueur : Season (Saison), Weekly (Hebdomadaire) et Milestone (Grands objectifs). Atteignez-les pour gagner des XP que vous pourrez utiliser pour améliorer les attributs de votre joueur.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Lors de la saison, vous aurez l'opportunité de vous entraîner dans la peau de votre joueur ou avec l'équipe. Vous aurez le choix entre différents scénarios selon la difficulté. Profitez-en pour récolter de précieux XP et vous faire une place dans l'effectif.

DÉPENSE DE XP

Selon vos performances sur le terrain, vous accumulez des XP au fil de la saison. Une fois que vous en avez assez, achetez des packs qui boosteront n'importe quelles notes du joueur.

RETIREMENT (RETRAITE)

À tout moment, vous avez la capacité de faire prendre sa retraite à votre joueur. Vous avez alors la possibilité de choisir un nouveau joueur, coach ou propriétaire, et de reprendre la saison ou l'année exactement au même moment.

LEGACY SCORE (SCORE HÉRITAGE)

Pour ce score, toutes les récompenses (que ce soit un titre de MVP ou un Super Bowl gagné) comptent. Ce score permet de vous mesurer par rapport aux plus grands joueurs de tous les temps. Vous avez besoin qu'il soit élevé si vous souhaitez entrer au Hall of Fame.

AUTRES MODES DE JEU ET FONCTIONNALITÉS

NOUVEAU SYSTÈME D'AUDIBLES

Un changement majeur a été opéré dans *Madden NFL 25* en ce qui concerne les audibles. Vous ne choisissez plus cinq tactiques en tant qu'audibles pouvant être appelés à tout moment. À présent, chaque formation a son propre groupe de quatre audibles, modifiables à tout moment dans un playbook personnalisé (ou pendant un match).

En outre, vous pouvez désormais changer de formation et choisir n'importe quelle formation disponible dans votre playbook tant qu'elle utilise le même groupe de joueurs présent sur le terrain. Par exemple, si vous êtes en Normal I-Formation, le groupe de joueurs est constitué de 2 running backs, d'un tight end et de 2 wide receivers. Sur la ligne de scrimmage, vous pouvez ainsi choisir une autre formation tant qu'elle contient les mêmes joueurs, par exemple, des formations comme Strong-I Normal, Weak-I Normal et Pro-Set, avec chacune quatre audibles parmi lesquels choisir.

PRECISION MODIFIED MOVES (MOUVEMENTS DE PRÉCISION MODIFIÉS)

Madden NFL 25 vous permet de courir en toute liberté grâce aux Precision Modified Moves. En appuyant sur LT et une touche correspondante, vous ressentez les commandes du porteur de ballon comme jamais dans Madden. Certains de ces Precision Modified Moves entraînent une toute nouvelle animation (Precision Spin, Hurdle, par exemple), et tous ces mouvements boostent les chances pour le coureur de tromper la défense.

COMBOS

Vous n'avez plus forcément à appuyer sur une touche pour dépasser un défenseur sur le terrain. Vous avez désormais la capacité de réaliser des mouvements impressionnants grâce à . Par exemple, , , vous fera exécuter un combo Juke Left, Spin Right (Évitement à gauche, pivot à droite). Maintenez lorsque vous réalisez ces mouvements pour avoir une plus grande chance de tromper le défenseur.

HEAT SEEKER (TÊTE CHERCHEUSE)

L'option Heat Seeker offre une façon plus précise de cibler un porteur de ballon et de le faire tomber. Activez Heat Seeker en maintenant et en continuant d'aller en direction du coureur en orientant . Si Heat Seeker offre un moyen plus sûr de plaquer un joueur, il vous laisse plus vulnérables face à des Precision Modified Moves.

PLAYBOOKS PERSONNALISÉS

Vous avez toujours voulu que votre playbook offensif préféré ait plus de formations ou de tactiques que vous avez vues chez d'autres équipes ? Les playbooks personnalisés résolvent ce problème. Pour commencer, choisissez un playbook de base que vous connaissez bien, puis ajoutez n'importe quelle autre tactique disponible dans le jeu. Vous pouvez aussi créer un playbook défensif personnalisé et même customiser vos audibles en même temps que vous créez votre playbook personnalisé. Les playbooks personnalisés se trouvent dans l'onglet Customize (Personnaliser) du menu principal, en sélectionnant COACH OPTIONS puis CUSTOM PLAYBOOKS.

HEAD TO HEAD SEASONS (SAISONS FACE À FACE)

Disputez une Head to Head Season pour entamer votre carrière en championnat et affrontez un autre joueur de Madden Ultimate Team choisi au hasard lors d'un match. Chaque match que vous disputez lors d'un programme de saison a des objectifs et des récompenses spécifiques. Enchaînez les victoires pour passer au niveau supérieur, accéder aux playoffs et remporter le championnat !

SKILLS TRAINER

Skills Trainer propose un ensemble de sessions d'entraînement et de didacticiels vidéo. Si vous avez du mal à vous familiariser avec certaines manœuvres ou si vous pensez avoir besoin de vous entraîner, rendez-vous dans le menu Skills Trainer.

L'option Skills Trainer se concentre sur quatre facettes du jeu : Running (Course), Passing (Passes), Defense et Pre-Play (Avant-phase de jeu). Maîtrisez ces quatre éléments si vous voulez vous améliorer dans *Madden NFL 25*.

EXERCICES DE COURSE

- Acceleration Burst (Boost d'accélération)
- Precision Modifier (Modificateur de précision)
- The Option
- Triple Option (Option triple)
- Oklahoma Offense
- Hard Cutting Tutorial (Didacticiel de changements de direction) (vidéo uniquement)
- Stumble Recovery Tutorial (Didacticiel de récupération) (vidéo uniquement)
- Avoidance Tutorial (Didacticiel d'évitement) (vidéo uniquement)

EXERCICES DE PASSES

- Pass Trajectories (Trajectoires de passes)
- Total Control Passing
- User Catching (Réception)

EXERCICES DE DÉFENSE

- Ball Hawk
- Oklahoma Defense

EXERCICES D'AVANT-PHASE DE JEU

- Offensive Hot Routes (Hot routes offensifs)
- Defensive Adjustments (Ajustements défensifs)
- Offensive Audibles (Audibles offensifs)
- Defensive Audibles (Audibles défensifs)

MADDEN SHARE (PARTAGE MADDEN)
Madden Share vous permet d'envoyer ou de télécharger des playbooks personnalisés, des curseurs de gameplay ou des effectifs personnalisés avec toute la communauté de *Madden NFL*. Une fois que vous avez téléchargé un élément de contenu de Madden Share, vous avez la capacité de voir d'autres contenus de son créateur et vous pouvez même noter son travail.

PLAY NOW (PARTIE RAPIDE)
Play Now vous fait débuter un match d'exhibition en un contre un entre vous et un ami ou l'IA. C'est la façon traditionnelle de jouer à *Madden NFL*. Vous avez la capacité de changer des paramètres tels que la durée des quart-temps, la difficulté et le style de choix tactiques.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)
Dans Practice, vous disposez d'un terrain pour tenter de maîtriser les trois phases suivantes : attaque, défense et équipes spéciales. C'est le mode idéal pour travailler de nouvelles tactiques et techniques avant de les appliquer en match.

ONLINE HEAD TO HEAD (FACE À FACE EN LIGNE)
Retrouvez votre expérience de jeu en ligne et mettez à l'épreuve votre talent contre des joueurs du monde entier. Vous pouvez désormais participer à des matchmakings avec ou sans classement. Les parties sans classement vous permettent de modifier les paramètres du jeu tandis que les matchmakings selon classement ont des paramètres bloqués et comptent dans votre bilan en ligne. Des améliorations ont été apportées au système de matchmaking pour s'assurer que vous affrontiez des adversaires du même niveau que vous.

TEAM PLAY (JEU EN ÉQUIPE)
Madden NFL 25 dispose d'un mode coopératif 3 contre 3 qui vous permet d'affronter des adversaires lors de matchs intenses. Faites votre choix parmi les formations de QB, RB et WR en attaque ou parmi les formations de DL, LB ou DB en défense. Si vous aimez contrôlez tout le terrain, optez pour la formation ANY (Tout).

COMMUNITIES (COMMUNAUTÉS)
Les communautés sont des endroits où vous pouvez créer et inviter d'autres joueurs pour rejoindre une expérience personnalisée de *Madden NFL*. Elles contiennent même un classement privé qui n'affiche que les bilans d'autres utilisateurs qui participent à ce mode. Vous avez la capacité de disputer des matchs Head to Head contre d'autres joueurs ou des parties en ligne par équipe (Online Team Play) contre une communauté adverse.

GMC NEVER SAY NEVER MOMENTS (MOMENTS NE JAMAIS ABANDONNER GMC)

Revivez les meilleurs moments de la saison NFL 2013-14 et modifiez le cours de l'histoire en rejouant ces différentes situations. De nouveaux GMC Never Say Never Moments seront disponibles au fil de l'année.

EA SPORTS ARENA (ARÈNE EA SPORTS)

Participez à des tournois live présentés par Virgin Gaming.

GRIDIRON CLUB

Affichez vos récompenses de loyauté pour avoir joué à d'autres titres EA SPORTS. En effet, si vous avez jouez à des titres précédents, EA SPORTS vous récompense avec des pièces Madden Ultimate Team.

GAME FACE

Prenez-vous en photo (ou vos amis) et créez un double numérique réaliste pour le faire jouer dans *Madden NFL 25*. Utilisez un appareil photo numérique pour prendre les clichés et servez-vous de www.easports.com/gameface pour créer votre image. Vous pouvez utiliser Game Face pour créer les images de profil de joueurs ou coachs créés. Vous ne pouvez lier qu'un seul Game Face à votre gamertag.

INTÉGRATION SOCIALE

Reliez votre profil à Facebook® et Twitter™ pour une expérience *Madden NFL* vraiment sociale. Publiez le score de votre dernier match et restez connecté à l'univers de *Madden NFL* ! Pour annuler l'association de votre compte Facebook à *Madden NFL 25*, connectez-vous à votre compte sur www.facebook.com, rendez-vous dans Paramètres de confidentialité et retirez-y l'application *Madden NFL 25*.

ABONNEMENT EA SPORTS SEASON TICKET

L'Abonnement EA SPORTS Season Ticket vous donne accès à des titres EA SPORTS. Consultez le site www.EASPORTS.com pour de plus amples informations.

EA ONLINE

Vous devez avoir un profil du joueur avec Xbox Live activé pour accéder aux fonctionnalités en ligne de *Madden NFL 25*. Rejoignez une partie rapide pour un matchmaking selon classement contre un adversaire au hasard si vous souhaitez que les statistiques soient mémorisées. Si vous jouez avec un ami en Head to Head ou en Online Team Play (Partie en ligne par équipe), les résultats des matchs sans classement ne seront pas comptabilisés et les statistiques ne seront pas mémorisées.

CREATE PLAYER (CRÉER UN JOUEUR)

Si vous souhaitez ajouter une touche personnelle au jeu, vous pouvez créer un nouveau joueur dans *Madden NFL 25*. Vous avez la possibilité de tout choisir : look, poste et même notes. Les playbooks personnalisés se trouvent dans l'onglet Customize (Personnaliser) du menu principal, en sélectionnant CREATION CENTER (Centre de création) puis CREATE PLAYER (Créer joueur).

PARAMÈTRES

Sauvegarder vos paramètres peut rendre le reste de votre expérience de jeu plus homogène. Prenez le temps de le faire et sauvegardez vos paramètres préférés (playbooks, durée de quart-temps, difficulté, curseurs de gameplay...). Accédez-y via l'onglet Customize (Personnaliser) et Help/Settings (Aide/paramètres).

REDEEM CODE (UTILISER CODE)

Si vous disposez d'un code à utiliser via *Madden NFL 25*, accédez à l'onglet Customize, Extras (Bonus), puis Redeem Code.

MADDEN ULTIMATE TEAM

ULTIMATE TEAM, C'EST QUOI ?

Créez votre équipe de rêve avec des joueurs NFL d'aujourd'hui et des légendes du passé. Collectionnez joueurs, playbooks, maillots, stades et autres éléments. Définissez votre style de jeu en choisissant la bonne alchimie !

Vous pouvez disputer des matchs Solo Challenge (Défis solo) contre l'IA ou jouer des matchs de Head to Head Seasons contre d'autres joueurs de Madden Ultimate Team. Gérez votre effectif ou laissez l'IA choisir les meilleurs joueurs. Gagnez des pièces à chaque match pour acheter des packs et améliorer votre équipe.

Sur le panneau Home (Accueil), faites défiler à gauche et à droite pour voir les autres panneaux listés en haut, notamment PLAY (Jouer), STORE (Boutique), TEAM (Équipe) et AUCTION (Enchères). Les carreaux du panneau Home incluent HEAD TO HEAD SEASONS (Saisons face à face), UNOPENED PACKS (Packs non ouverts), REFER A FRIEND (Recommander un ami) et HELP & SETTINGS (Aide et paramètres).

Terminez un exercice de Skills Trainer et gagnez une médaille d'or pour recevoir un joueur Madden Ultimate Team en bonus !

QU'EST-CE QUE L'ENTENTE D'ÉQUIPE ?

Décidez quel genre d'équipe vous voulez bâtir grâce à l'outil Team Chemistry (Entente d'équipe). Chacun des huit différents choix d'entente vous aide à booster vos joueurs. Si vous voulez recruter la crème de la crème, vous devez choisir une entente qui convient à votre style de jeu et bâtir un effectif qui optimise vos choix.

Il y a quatre choix de Team Chemistry offensifs et quatre défensifs. Les choix offensifs sont Ground and Pound (Puissance au sol), Speed Run (Courses rapides), Short Pass (Passes courtes) et Long Pass (Passes longues). Les choix défensifs sont Run Stuff (Défense sur courses), Pass Rush (Rush sur passes), Man Defense (Défense individuelle) et Zone Defense (Défense de zone).

L'entente de votre capitaine d'équipe a été choisie pour vos titulaires. Seuls les titulaires dont l'entente correspond à votre Team Chemistry fourniront un boost. Par exemple, un halfback spécialisé Speed Run n'ajoutera rien à votre entente collective si vous avez choisi l'option Ground and Pound.

Examinez votre entente collective dans le panneau Starting Lineup (Titulaires). Quand votre équipe atteint la note globale spécifiée, vous débloquez une deuxième entente collective. Choisissez une attaque et une défense, ou mettez les bouchées doubles d'un côté de la balle. Définissez votre style !

Vous pouvez créer des effectifs supplémentaires et leur assigner différents choix d'entente. Vos choix d'entente collective de votre effectif actif sont affichés dans le panneau Team (Équipe) sur le carreau Starting Lineup (Effectif de titulaires).

Lorsque vous ouvrez des packs ou parcourez des enchères pour des éléments qui ont une entente qui correspond à vos choix d'équipe. Améliorer votre note d'entente collective (Team Chemistry) donne des boosts plus importants à vos joueurs. Certains éléments offrent même plus d'une option d'entente !

SINGLE PLAYER SOLO CHALLENGES (DÉFIS SOLO)

Sélectionnez le panneau PLAY (Jouer) pour découvrir deux nouvelles façons de jouer à Madden Ultimate Team. Les parties Solo Challenge se disputent contre l'IA, et vous pouvez gagner des récompenses et des pièces pour améliorer votre équipe.

Disputez des parties Solo Challenge pour mettre à l'épreuve votre équipe contre d'autres formations Madden Ultimate Team contrôlées par l'IA et gagner des pièces ou des récompenses exclusives. De nombreux Solo Challenges ont des conditions spécifiques pour être débloqués, telles que terminer une collection, atteindre une certaine note globale d'équipe ou d'entente collective (Team Chemistry), ou encore gagner des parties en face à face.

JOUER UNE PARTIE HEAD TO HEAD SEASONS (SAISONS FACE À FACE)

Sélectionnez le panneau PLAY (Jouer) pour découvrir deux nouvelles façons de jouer à Madden Ultimate Team. Les matchs Seasons sont disputés en face à face contre un autre joueur Madden Ultimate Team et vous pourrez passer dans les divisions supérieures et gagner le championnat.

Disputez un match Head to Head Season pour entamer votre carrière en championnat et affrontez un autre joueur de Madden Ultimate Team choisi au hasard lors d'un match. Chaque match que vous disputez lors d'un programme de saison a des objectifs et des récompenses spécifiques. Enchaînez les victoires pour passer au niveau supérieur, accéder aux playoffs et remporter le championnat !

Au fil de votre progression, vous gagnerez des pièces. Vous pouvez aussi consulter l'historique (History) de vos saisons (notamment vos apparences en playoffs et vos titres gagnés) et voir une analyse de niveau (Level Breakdown) pour voir jusqu'où aller. Le carreau Lineup (Effectif) offre un accès direct aux changements pour votre équipe de titulaires entre les matchs.

STARTING LINEUP (EFFECTIF DE TITULAIRES)

Dans le panneau Team (Équipe), le bouton Starting Lineup vous permet de choisir vos titulaires et de gérer votre effectif. Parcourez Run Offense (Attaque de course), Pass Offense (Attaque de passe), Defensive Front (Avant défensif), Defensive Secondary (Secondaire défensif), Specialist (Spécialiste) et Team Items (Éléments d'équipe). Chaque vue affiche vos titulaires à leurs véritables postes. Sélectionnez Best Lineup (Meilleur effectif) pour que l'IA choisisse les joueurs les mieux notés de votre effectif actuel (mais aucun remplaçant). Choisissez un joueur en particulier pour voir quels autres joueurs actifs peuvent le remplacer. Les nombres rouges sont plus bas et les nombres verts, plus élevés.

Si vous choisissez un joueur qui est déjà titulaire à un autre poste, vous serez averti. Vous pouvez zoomer et changer d'élément pour voir les stats. Votre Team Skill (Aptitude d'équipe) sert à débloquer certains défis solos. Les éléments d'équipe (Team Items) comprennent votre Coach, votre stade (Stadium), vos maillots (Uniforms) et vos Playbooks. Votre entente collective (Team Chemistry) définit votre style de jeu.

Les contrats limitent le nombre de matchs qu'un joueur peut disputer et vous pouvez examiner cette limite quand vous revendez cet élément. Add Contracts (Ajouter contrats) trouve vos joueurs qui sont proches de la date limite. Utilisez des Contract Extensions (Prolongations de contrat) pour augmenter ces chiffres. Utilisez l'élément Injury Recovery (Récupération après blessure) pour les faire revenir sur le terrain. Accédez à l'effectif (Depth Chart) pour organiser votre banc par poste.

CURRENT ROSTER (EFFECTIF ACTUEL)

Pour accéder à Current Roster, ouvrez le panneau Team (Équipe). Cette option vous aide à gérer tous vos éléments. Vous pouvez, notamment, les envoyer en échange, en enchères, en vente rapide ou sur le banc. En haut se trouvent vos totaux pour les joueurs actifs (Active Players), les autres éléments actifs (Active Other Items) et tous les éléments (Total Items) ((Active and Reserves) Actifs et remplaçants) qui incluent tout ce que vous possédez. Par défaut, vous voyez tous vos éléments mais vous pouvez filtrer par joueur ou par tout autre type d'éléments. Sélectionnez un élément pour voir les différentes actions qui s'offrent à vous, notamment Send to Reserves (Envoyer dans les remplaçants), Quick-sell/Discard for coins (Vente rapide/défausse contre des pièces), Send to Auction Block (Envoyer aux enchères), Send to Trade Block (Envoyer pour échange) ou Send to Pending Collections (Envoyer dans les collections en cours).

RESERVES (REMPLAÇANTS)

Le bouton Reserves vous aide à gérer les éléments que vous possédez mais qui ne sont pas dans votre effectif actuel. Étant donné que le nombre d'éléments pouvant être dans votre effectif actuel est limité, le reste se trouve dans Reserves. Le bouton se trouve dans le panneau Team et offre un bon moyen de conserver les éléments dont vous avez besoin pour compléter des collections. Vous pouvez effectuer des recherches par Type, Tier (Niveau), Position (Poste), NFL Team (Équipe NFL) ou Chemistry (Entente). N'importe quel élément peut être sélectionné pour voir les différentes actions qui s'offrent à vous, notamment Send to Current Roster (Envoyer dans l'effectif actuel) ou Quick-sell/Discard for coins (Vente rapide/défausse contre des pièces).

COLLECTIONS

Tirez le maximum de vos éléments supplémentaires en les utilisant pour compléter des Collections (qui se trouvent dans le panneau Team) et gagner des pièces et récompenses exclusives. Chaque collection vous montre quoi chercher et suit votre progression. Veillez à parcourir tous les collections disponibles et à consulter Ultimate Team souvent pour voir quand de nouvelles sont rendues disponibles. Pour recevoir une récompense, compléter une collection.

Dans le panneau Current Roster (Effectif actuel), sélectionnez un élément afin de le déplacer dans Pending Collections (Collections en cours). Et lorsque vous vous trouvez dans Collections, consultez les Pending Collections pour voir quels éléments sont prêts à être utilisés. Quand vous inspectez les éléments nécessaires à une collection, ceux qui sont utilisables sont en surbrillance. Remplissez les espaces vides pour compléter la collection et récupérer votre récompense.

Dans le panneau Collections, vous pouvez voir une notification qui vous indique combien de packs non ouverts vous avez. Pour ouvrir un pack, sélectionnez-le et vous verrez un panneau énumérant les éléments présents. Sélectionnez-en un pour voir les actions qui s'offrent à vous, notamment Send to Current Roster (Envoyer dans l'effectif actuel), Send to Reserves (Envoyer dans les remplaçants) ou Quick-sell/Discard for coins (Vente rapide/défausse contre des pièces). Il existe également un lien vers la boutique pour acheter de nouveaux packs.

STORE (BOUTIQUE)

Sélectionnez le panneau Store pour acheter des éléments et des packs qui serviront à améliorer votre formation Madden Ultimate Team. Plusieurs types de packs sont disponibles. Surveillez les nouveautés et les remises spéciales quand vous achetez des packs par lots.

Choisissez STORE afin de trouver différentes sortes de packs à acheter et revenez régulièrement pour trouver nouveautés et offres spéciales. Il existe également des lots de packs qui offrent des remises quand vous achetez en grande quantité. C'est là que vous trouverez les meilleures affaires !

La liste Singles (Unités) propose des éléments unitaires pouvant servir à maximiser le niveau de votre équipe, comme des joueurs (Players), des extensions de jeu (Game Extensions) ou des éléments de récupération après une blessure (Injury Recovery).

Lorsque vous achetez de nouveaux éléments unitaires ou que vous ouvrez un nouveau pack, ceux-ci s'afficheront dans le panneau New Items (Nouveaux éléments). Sélectionnez un élément pour voir les différentes actions qui s'offrent à vous, notamment Send to Active (Envoyer dans l'effectif actif), Send to Reserves (Envoyer dans les remplaçants), Send to Auction Block (Envoyer aux enchères), Send to Trade Block (Envoyer pour échange) ou Quick-sell/Discard for coins (Vente rapide/défausse contre des pièces).

AUCTION (ENCHÈRES)

Le panneau Auction permet aux joueurs de rechercher des enchères et échanges actifs afin de trouver des éléments sur lesquels enchérir, à acheter ou à faire venir en échange. Vous pouvez également consulter les éléments que vous avez proposés via enchères (Auctions), Bids (Offres) et échanges (Trades). Vous décidez ce que vous voulez faire quand vous envoyez un élément de votre effectif actuel (Current Roster) aux enchères (Auction Block) ou pour un échange (Trade Block). Ces deux dernières solutions offrent un bon moyen de gagner des pièces ou de nouveaux éléments pour bâtir votre équipe !

Envoyez l'un de vos éléments de votre effectif actuel aux enchères en sélectionnant SEND TO AUCTION BLOCK. Choisissez une durée (Duration), un prix de départ (Starting Price) et un prix d'achat immédiat (Buy It Now Price). Recherchez des enchères actives (Active Auctions) pour trouver des éléments similaires et voir quels prix sont pratiqués. Les enchères sont un bon moyen de gagner quelques pièces !

Pour trouver un élément à acheter ou pour lequel faire une offre, choisissez SEARCH AUCTIONS (Chercher enchères). Un panneau de recherche vous permet de trouver des éléments selon les critères suivants : Type, Tier (Niveau), Position (Poste), Chemistry (Entente), NFL Team (Équipe NFL), Player Rating (Note du joueur). Vous pouvez aussi limiter votre recherche à vos seuls amis (Friends Only). Les résultats peuvent être triés par colonne (Overall (Note globale), Required Bid (Enchère requise), Buy Now Price (Prix d'achat immédiat)). Quand vous avez un élément, vous pouvez le retourner, le comparer à un élément similaire en votre possession, faire une offre ou vous acquitter du prix d'achat immédiat. Une fois l'achat effectué, l'élément est placé dans votre effectif (Current Roster), alors veillez à ce qu'il y ait de la place de disponible.

Proposez l'un de vos éléments de votre effectif actuel en échange en sélectionnant Send to Trade Block. Décrivez ce que vous cherchez : Duration (Durée), Type, Tier (Niveau), Position (Poste), Team (Équipe), Chemistry (Entente) ou Rating (Note). Une fois qu'une offre est faite, vous pouvez choisir de l'accepter pour effectuer l'échange ou de la refuser. Pour trouver des éléments d'autres joueurs que vous avez proposés en échange, sélectionnez SEARCH TRADES (Rechercher échanges).

Le panneau Auction (Enchères) propose aussi de voir ce qui arrive à vos propres éléments : My Auctions (Mes enchères), My Bids (Mes offres), My Trade Block (Mes éléments à échanger) et My Trade Offers (Mes offres d'échanges).

HELP & SETTINGS (AIDE ET PARAMÈTRES)

Voici les options disponibles dans Help & Settings RENAME TEAM (Renommer équipe), GAME OPTIONS (Options de jeu), VISUAL FEEDBACK (Infos visuelles), VOLUME CONTROL (Volume) et GAME CONTROLS (Commandes).

RENAME TEAM : cette option vous permet de saisir un nouveau nom et de remplacer celui par défaut inclus dans votre pack de débutant. GAME OPTIONS : modifiez des paramètres par défaut tels que Playcall Style (Style de choix tactique), Quarter Length (Durée des quart-temps), Coaching Tips (Conseils de coachin), Play Clock (Horloge)... VISUAL FEEDBACK : contrôlez la façon dont les informations s'affichent en match, notamment le menu d'avant-snap (Pre-Snap Menu) et le nom des joueurs (Player Names). VOLUME CONTROL : réglez toutes les fonctionnalités audio dont les commentaires (Commentary), les spectateurs (Crowd) et la musique (Music). GAME CONTROLS : retrouvez toutes les fonctions des touches dans tous les modes de jeu.

GARANTIE

Remarque : La garantie ne s'applique pas aux produits en téléchargement numérique.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition,

d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complémentaire et n'affecte pas vos droits issus des garanties légales existantes. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :



Electronic Arts
Service consommateur
56 rue des Docks
69256 Lyon
Cedex 09

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ATTENTION : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

BESOIN D'AIDE ?

L'équipe Customer Experience EA est là pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, n'importe où, n'importe quand. Que ce soit en ligne, dans les forums, par chat ou par téléphone, nos experts sont disponibles et prêts à vous aider.



Aide en ligne

Pour un accès immédiat à notre FAQ et aux messages d'aide, rendez-vous sur **http://help.ea.com/fr/**. Les mises à jour sont quotidiennes, n'hésitez pas à visiter le site pour connaître les derniers problèmes et leurs solutions.



Assistance téléphonique

L'assistance est également disponible 7 jours sur 7 de 10h à 23h au **04 81 68 08 08**
Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au : **0225 181005**
Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Belgique au : **02 808 45 90**

Appel facturé au tarif habituel de votre opérateur.